

心跳回憶2

邁向完美純愛之路

ときめきメモリアル2®

十位各有個性的少女與你共渡三年高中生活



姓名：陽ノ下 光（Kinomoto Hikari）

CV：野田順子

出生日期：6月25日

星座：巨蟹座

血型：A

身高：157 cm

體重：44 kg

興趣：收集玻璃小飾物、騎單車

喜歡的物品：玻璃小飾物、夏天、海、太陽

討厭的物品：黑暗、地震、雷、恐怖電影

特技：所有活動身體的事

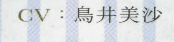
所屬學會：田徑學會

簡說：是主角的青梅竹馬好友，小時曾經常一同出外遊玩，但後來主角搬走後便再沒見面，七年後主角再次與她在「響野高中」遇上；性格活潑好動，特別喜歡活動身體，這當然會所屬體育系的學會。





姓名：麻生 華澄（Asou Kasumi）



CV：鳥井美沙

出生日期：10月9日

星座：天秤座

血型：A

身高：164 cm

體重：48 kg

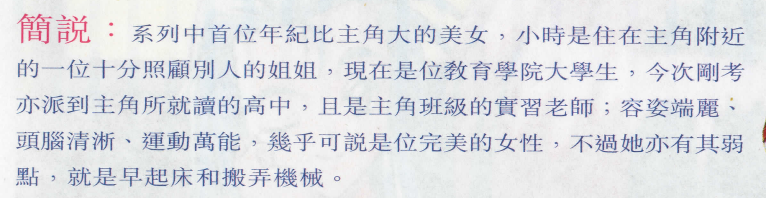
興趣：彈琴、駕車

喜歡的物品：洗澡

討厭的物品：早起床、搬弄機械

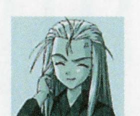
特技：彈琴

所屬學會：無



簡説： 系列中首位年紀比主角大的美女，小時是住在主角附近的一位十分照顧別人的姐姐，現在是位教育學院大學生，今次剛考亦派到主角所就讀的高中，且是主角班級的實習老師；容姿端麗、頭腦清淅、運動萬能，幾乎可説是位完美的女性，不過她亦有其弱點，就是早起床和搬弄機械。





姓名：水無月 琴子（Minazuki Kotoko）

CV：小菅真美

出生日期：12月2日

星座：人馬座

血型：AB

身高：166 cm

體重：47 kg

興趣：邊喝茶邊看書、俳句、川柳(吟詩作對)

喜歡的物品：日本茶、日式糖果、幽靜、幽雅

討厭的物品：辣食品、咖啡、西洋文化、無意思的橫向文字

特技：暗記

所屬學會：茶道學會

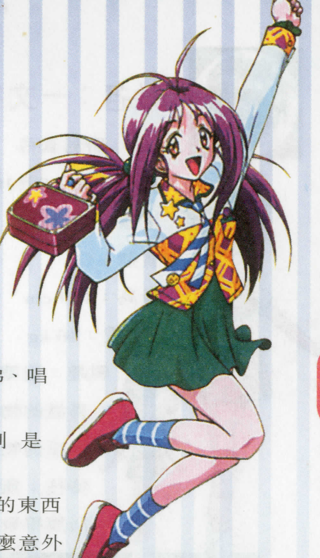


簡說：是光中學時代的好友，鑑於聽過有關光與主角的事，所以經常希望主角與光能順利發展，並守護著他們，她十分鐘情於日本文化，不喜歡感染外國文化不完全的人。性格比較沉默且冷淡，給人一種不易接近的感覺，不過她絕不是高傲的那類。





姓名：壽美幸（Kotobuki Miyuki）



CV：高野直子

出生日期：1月1日

星座：山羊座

血型：O

身高：155 cm

體重：43 kg

興趣：到偶像系的演唱會、參拜、求神拜佛、唱Karaoke

喜歡的物品：各種物品（特別是グレイちゃん的公仔）、小動物

討厭的物品：不幸的事、籤、有不幸象徵的東西

特技：只需些少事便會覺得幸福、遇上甚麼意外也不會受重傷

所屬學會：網球學會





簡說：從名字便得知她是不幸之星下凡而出生的女子（不懂日語的話不會知），由出生到現在也是經常遇上不幸的事，不過始終也是逃過大難，性格方面則十分開通且想得開，就算遇過這麼多不幸事也是，特別喜歡各種人物產品，有些更隨身攜帶。



姓名：一文字 茜（Ichimonji Akane）

CV：野村真弓

出生日期：9月10日

星座：處女座

血型：O

身高：159 cm

體重：46 kg

興趣：造糖果、唱Karaoke、Window Shopping

喜歡的物品：哥哥、學校

討厭的物品：哥哥、軟派的人

特技：所有家務

所屬學會：無

簡說： 她的雙親鑑於出外旅行數年的關係，餘下她與其哥哥在家中，因此她為了賺生活費而經常要做兼職，而且亦要打理家用，雖然她有位哥哥，可是他好像不太願意去工作。事實上她年少時便擅長於做家務，討厭遊手好閑的人，而她所穿的衣服亦大多以實用為主，沒太多花巧的東西。





姓名：白雪 美帆（Shirayuki Miho）

CV：橘ひかり

出生日期：2月24日

星座：雙魚座

血型：B

身高：156 cm

體重：441kg

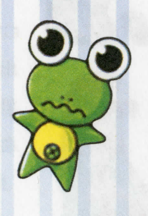
興趣：收集公仔、看書（收集畫集）、所有占卜

喜歡的物品：可愛的物品、青蛙仔的物品

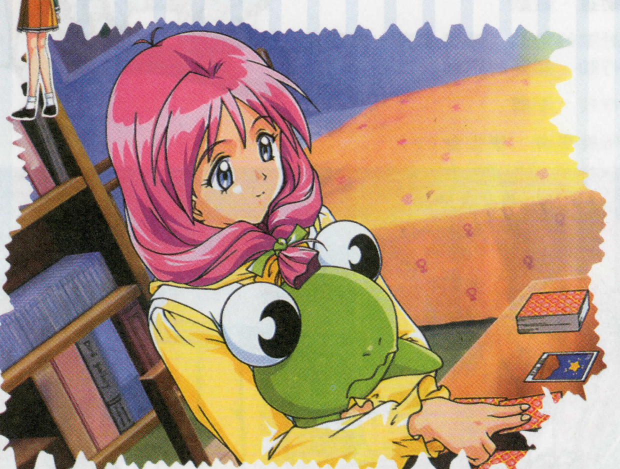
討厭的物品：嘈吵的物品、傭俗華麗的物品

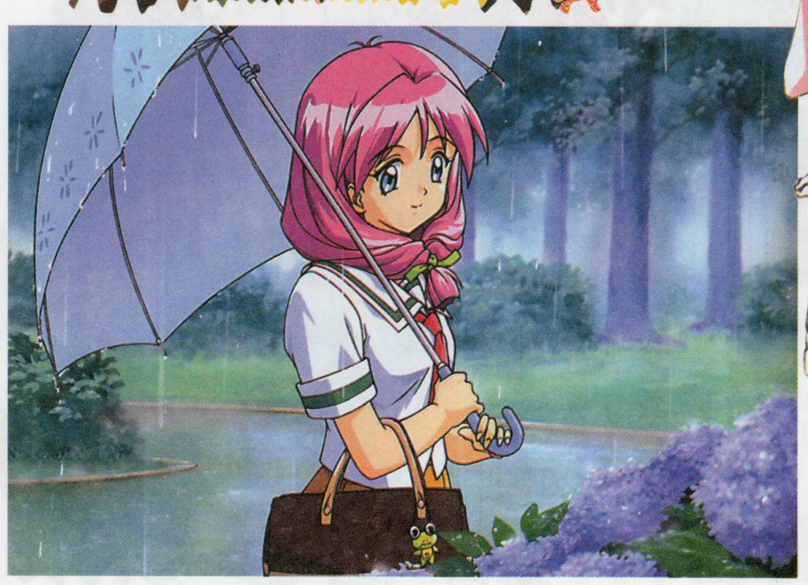
特技：自我中心、逃避現實

所屬學會：演劇學會

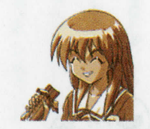


簡說：喜歡羅蔓蒂克、發白日夢、空想的女孩，興趣是占卜，而且準確度十分高，在學內有很高評價，擁有逃避現實的壞習性，有時與她談話時更有股像與妖精談話的感覺，特別喜歡青蛙仔的有關物品。









姓名：赤井 ほむら（Akai Homura）

CV：くまいもとこ

出生日期：7月18日

星座：巨蟹座

血型：B

身高：149 cm

體重：39 kg

興趣：食、睡覺、遊玩

喜歡的物品：吃飯、睡覺、電視動畫、遊戲

討厭的物品：讀書學習、集團式行動、靜靜的不動

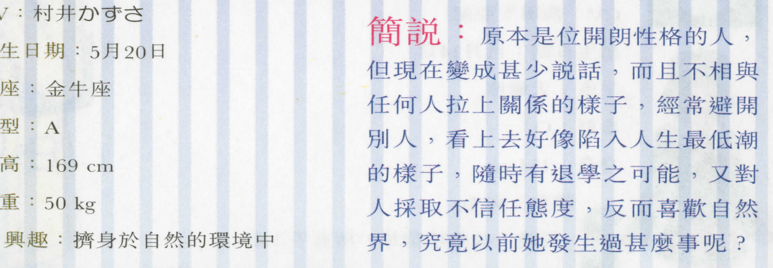
特技：不明

所屬學會：學生會（？）



簡說：是響野高中學生會會長，但實際上這個名銜是被「屈」的，原因是在入學典禮上被校長看到她遲到。她十分喜歡食、睡覺、遊玩，從不會認真地去做一件事，對於看不上眼的事物，便會使出她的無敵（？）絕招——會長腳，一腳踢到飛起。





姓名：八重 花櫻梨（Yae Kaori）

CV：村井かずさ

出生日期：5月20日

星座：金牛座

血型：A

身高：169 cm

體重：50 kg

興趣：擠身於自然的環境中

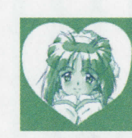
喜歡的物品：熱帶魚、貓、自然

討厭的物品：狗、惡言相向、陰濕的言語、說假話、虛偽

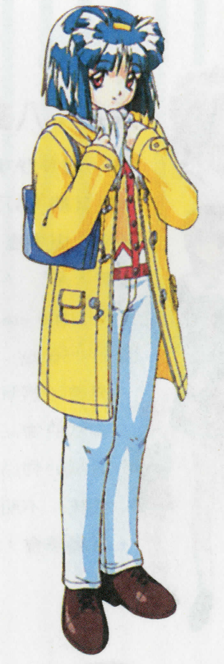
特技：不明

所屬學會：無

簡說：原本是位開朗性格的人，但現在變成甚少說話，而且不相與任何人拉上關係的樣子，經常避開別人，看上去好像陷入人生最低潮的樣子，隨時有退學之可能，又對人採取不信任態度，反而喜歡自然界，究竟以前她發生過甚麼事呢？



姓名：佐倉 楓子（Sakura Kaedeko）



CV：前田千亞紀

出生日期：11月14日

星座：天蠍座

血型：O

身高：154 cm

體重：46 kg

興趣：收集明信片、所有手工藝

喜歡的物品：棒球、爬蟲類

討厭的物品：體重計、毛蟲

特技：裁縫

所屬學會：棒球部

簡說： 有間中少許大意的棒球部的經理人，看上去比較給人年幼的感覺，當然她亦比較介意別人這樣說她，性格經常努力向前看，但相對的對於戀愛方面則比較晚熟點。



姓名：伊集院メイ（Ijuin Mei）

CV：田村ゆかり

出生日期：10月28日

星座：山羊座

血型：AB

身高：149 cm

體重：38 kg

興趣：收集名牌產品、看低庶民（看低別人）

喜歡的物品：極優秀的自己、山竹果

討厭的物品：多人的地方、忍耐、洋葱

特技：放肆任性

所屬學會：電腦學會

簡說：一看名字便知是上作超高傲的男子（女子）伊集院拗嘅的妹妹，性格與她的哥哥（姐姐）差不多，超高傲之餘，説話也給人討厭的感覺，另外明知是做錯事的，但她也從不會改過，可説是自由奔放地生活。她雖然比主角少一年，但不知為何會懂得不少專業知識，不過相對來説對於社會基本知識則幾乎一曉不通。

向純愛之路出發

相信大部份現在看這份別冊的讀者，也是有玩過前作《心跳回憶》的，故此不再介紹遊戲的進行系統了！反而說說今作的新更變點。

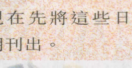






學年日程

首先說有關日程方面，「正」遊戲所設定的日期是由1999年4月5日～2002年3月1日，當中會有不少日本的假期和響野高中的特別節日，現在先將這些日期刊出。







1月
1日——日本新年
10日——成人之日(假期)
上旬——寒假完結

2月
11日——建國記念日(假期)
14日——情人節
18日——大學入學試、職業面試(只限第三年)

3月
1日——畢業
14日——White Day
20日——春分之日(假期)
上旬——學期考試
下旬——春假開始

4月
5日——開學日
29日——綠之日(假期)

5月
3日——憲法記念日(假期)
4日——國民之休日(假期)
5日——兒童節(假期)
14日——雙重約會(第二年、不一定出現)

6月
第一個星期六——體育祭

7月
20日——海之日(假期)
第四個星期日——緣日
中旬——學期考試
下旬——暑假開始

8月
最後一個星期六——煙花大會(強制)

9月
1日——暑假完結開課
15日——敬老之日(假期)
23日——秋分(假日)
下旬——修學旅行(第二年、強制)

10月
10日——體育之日(假期)

11月
3日——文化祭
4日——文化之日(假期)
23日——勤勞感謝之日(假期)

12月
23日——天皇誕生日(假期)
24日——伊集院家聖誕舞會、聖誕節(第二三年、根據容姿值而定)
上旬——學期考試
下旬——寒假開始

(註：若假期當日是星期日的話，那之後的星期一便會自動變成假日；另外修學旅行、體育祭、文化祭、學期考試之後一天也是假日。)

花樣多多、百看不厭

之後便說說有關女孩服飾方面，以往好像來來去去只有四、五種服飾，不過來到今作，女孩的服飾會大幅度增加，單是一個季節約同一女孩出來時，便有可能會看到她四、五款服飾，就連夏天專用的泳裝也是，真的是「可愛女孩多面看」。此外今次在表情方面亦會有更多變化，以往最多只有看到一般、憤怒、討厭、喜歡這類表情；不過今作在這方面會有更多變化，特別是在交談時會有眼神的變化，令玩者覺得更具生活化和真實感，這單用文字和圖片仍未能表現出來，需要由玩者親自嘗試才可，真是花樣多多、百看不厭。









怎麼多了東西的？

當遊戲進行到一段時間後，有否發覺在家中會多了些小擺設呢？例如：桌面上的書、架上的鏡子、假髮、啞鈴，其實這些物品的出現是有

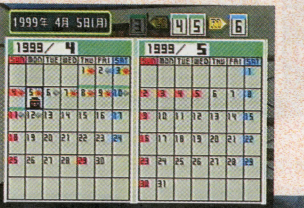




一定的代表意思，只要玩者在某個能力值達到100或以上的話，在下週的指令選擇時便會自動出現；不過能力值若降下過99的話，這個擺設亦會自動消失，此外架上其中一個小飾物是會根據玩者所入的學會而出現。另外今次屋內的擺設亦有其妙用，首先是桌上一排書與桌燈之間高出來的物件，其實它就是電話，只要指著它按下適當的掣的話，便能直接致電給女孩(女孩家中電話號碼請看攻略編)；架上的PlayStation事實上等於進入遊戲設定模式；電視有時會看到特別的動畫或是情報。

邊落雪邊落雨、就凍死

相信不明本人怎麼這樣說？事實上今作中會增加「天氣」模式，玩者可以在日曆上看到下週的天氣予測，鑑於日本天文台一向被稱預測頗準確(是否真的就不知了！)，所以天氣情況是一定會如預測的出現，而天氣狀況亦會在家中窗戶顯示出來，別以為這是一個小玩意，對遊戲進展沒有大礙，事實上天氣會影響到約會，除了會影響女孩出場的服飾外，最大問題是在某些約會地點下，會令約會泡湯或是到別處繼續約會，通常好感度不高的女孩，約會便會泡湯；若好感度有一定程度的話，可能會到別處也說不定，至於約會地點與天氣狀況關係請看攻略編。



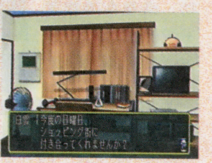






突然被捉着，究竟是何事？

在前作中，擁有一定好感度的女孩，有時會在主角兩至三星期內沒有其他約會時，主動走來約會主角，女孩這種行動在今作中仍會出現，不過範圍會擴展，不單只在學校處主動走出來，有時更會直接致電主角家來約會主角，要求在明天或是星期天出來約會。



她怎麼了？在想甚麼？



前作中，女孩的去向基本上而是早已訂立好，說得不好聽一句，玩多數次後也能背得出女孩的去向；不過在今作中，遊戲會特別加上一個名為「人物邏輯思考系統」的新系統，這個系統的特色是玩者進行指令時，遊戲人物亦會同時進行另一套指令，玩者在遊玩時，基本上是察覺不到這個系統的存在，但到預約約會、考試成績發表、查看女孩好感度和結局(Ending)時，便會發覺它的存在，考試成績方面會有變化，預約約會時她會說之前已約了別人，特別是結局時會看到她的去向，就以本人玩的情況來說，可以在結局時得知女主角(陽ノ下 光)會是入讀「二流大學工程學部」。

NAME	文系	理系	芸術	運動	雑学
陽ノ下 光	C	B	C	B	C
水無月 琴子	B	C	B	E	B
寿 美幸	E	E	E	C	A
一文字 茜	E	E	E	A	D
白雪 美帆	A	C	B	E	D

坂城「うん、こんな感じだよ。

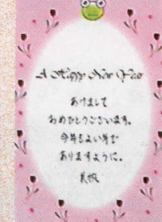




你尊重別人，別人就尊重你。

除了一會會說的稱呼系統外，亦會出現「玩者對女孩的稱呼」的系統，這個情況大多是會在放學時出現，當主角離遠看見女孩時，又想哄她與主角一同放學回家





赤井	ほむら	会長
赤井さん	ほむらさん	
赤井ちゃん	ほむらちゃん	

白雪	美帆	みほぴょん
白雪さん	美帆さん	
白雪ちゃん	美帆ちゃん	

的話，便得在找著她、或是在她找著主角時對她的稱呼作回應，基本第一次出現時，可以按「R1」來開啟另一個視窗，選擇回應時的稱呼，選擇得宜的話女孩「大多也願意」與主角一同放學（當然也有失敗的時候）；就算選錯的話亦不會對女孩的好感度有太大影響（當然太多也是不好的），最多只是不能與她一同放學回家或是她走開。其實這個也需有少許技巧的，在與女孩的好感度不太高時，宜使用比較有尊稱成份的稱呼，例如：姓氏後面加上「さん」；當與她好感度達至一定程度後，



則可以直呼其名字，或是名字後面加「ちゃん」，至於女孩喜歡哪一個則要看她的性格、年齡、身份所介定了！而在這個系統中比較有尊稱特別尊稱的人物就是「赤井ほむら」，她的特別尊稱就是——會長。不過相信怎樣才能分別是姓是名呢？現在就將下面列出數個例子。

全名	姓氏（苗字）	名字（名前）
山寺良牙	山寺	良牙
井上喜久子	井上	喜久子
陽ノ下光	陽ノ下	光
麻生華澄	麻生	華澄
壽美幸	壽	美幸

此外亦列出稱呼時的尊重比例

人物範例：白雪美帆	
比較尊重	白雪さん、美帆さん
一般	白雪、美
有少許輕浮	白雪ちゃん、美帆ちゃん

（「ちゃん」基本是對後輩或是十分親近的人之間的稱呼）

她們會細心的稱呼你！

最後要介紹的就是今作的最大特色，亦是最大賣點稱呼系統——E.V.S.（Emotion Voice System、感情聲音系統）。從有關訪問中得知，雖然以往一些遊戲也有類似這樣的稱呼系統，可是效果不太出色，說聽起來有點像聽機械人說話般；而今作的系統則會著重於女孩稱呼主角的聲音，若估計沒錯的話，會先將所有日語單字發音，包括其高低發音也錄進碟中，之後在設定E.V.S.發音時，由電腦選出適合的發音和高低音調，再者將其合成並調整成完美的發音。現在，簡單介紹一下設定這個Emotion Voice System的程序。

1.在輸入姓名與名稱後，會出現問是否讀出E.V.S.數據？若選「是（はい）」的



話，便會再問從哪個記憶卡插口讀取數據「Slot 1,2（スロット1,2）」；若選「否（いいえ）」的話，便會再問是否製作E.V.S.數據？回答有二，分別是「製作（する）」和「不製作（しない）」。



2.選擇製作後，便得先選擇會製作聲音數據的人物，不過在製作之前需注意，玩者需準備一張有11個空位（11 Block）以上的記憶卡，以用來將E.V.S.數據存檔。

3.人物選擇好後，便輸入名字的讀音，每個數據最多可輸入「6個音」，留意是6個音而不是6個字，日語讀音中的「拗音」則當作1個音，那甚麼是「拗音」呢？其中一個例子就是「良牙」的「良」字在日語讀音中的頭兩個字「りょ」便是。



4.倘若名字的讀音「超過兩個音」的話，便需選擇名字讀法的高低音差別，最多有7種高低音讀法，這個會因應讀音的多少而定，要注意高低音不同的話，所讀出來的效果亦所有分別，請小心選定高低音的讀法。此外有些三個讀音的名字鑑於有慣用讀法，也有可能不會徵詢玩者對高低音讀法。



5.設定好高低音後，電腦便會開始設定讀音，一會後便會由所選人物讀出其選定的讀音和讀法，沒有問題後按「OK」後便會詢問是否將數據記錄在記憶卡上？選「記錄（する）」的話便會問記錄在哪一張記憶卡？選定後便會自動將E.V.S.的數據記錄到卡上，那整個程序便告完成。



特別注意點：在重新開始遊戲時，即曾過關機後再開始遊戲，退回標題畫面再開始遊戲，取消記錄時，也會徵詢是否將E.V.S.數據再度讀出；此外亦能在系統設定（Option）中選擇和讀取別的E.V.S.數據。

我的戀愛歷程

幼年期故事



故事的最開端發生於1992年3月27日～31日的五日之間，當天我與光「陽ノ下　光」(下文將改用：「陽之下 光」或「光」)下課後，她約我一同回家去，在路上我不小心拌倒在地上，此時剛考美澄姐姐(麻生美澄)來到，便看一下我有沒有事，沒大礙後她的同學便開玩笑問是否美澄的小孩，其後美澄們走了後，我與光亦繼續回家去。



我們回到家後過了一會，光便過來誘我出去玩，此時會有兩個選項，一個是「一起去玩(うん、あそぼー)」，另一則是「自己一個去玩(一人であそぶー)」。



選一起去玩的話，之後便會與光一同行動，可以在街上遇上不同的人交談，調查地點時出現一些選項，看下去像似沒關係，但實際上這個將會影響到玩者進入正題故事時的最初能力值，至於這個值的變動值就是「取得Bonus Point的數量×變動率」之後，再加在基本能力值上，而變動率會因玩者的回答選項而有別，至於其影響則可查看接下刊出的表。此外在幼年期故事中，與美澄有關的事件，亦只能在與光一起時才會出現；另外若走得過快的話，可能會將光「飛掉」變成玩者一人。





若選一個人去玩的話，玩者亦可在街上與人交談、調查地點選項，但不同的一點就是可以遇上其他在正題故事出現的女孩的幼年期，除了可打招呼外，時間和地點配合的話，更可以遇上她們的幼年期特別事件畫面(當然有時選項也是少不了的)；不過這就犧牲了美澄的特別事件畫面了，現在已知會遇上的有白雪美帆、一文字茜、壽美幸、伊集院メイ(下文將改用：「伊集院 美」或「美」)、赤井ほむら(下文將改用：「赤井炎」或「炎」)。





最後亦得留意時間也是會流逝的，過了一段時間後天色便會成黃昏，再者變成晚上，一到晚上時美澄便會衝來帶我回家去，當然自行回家亦可以。





響野市小型地圖



表註釋：藍字→調查時對白、紅字→選擇項、綠字→相對效果

1.ひびきの高校前	響野高中前	
ここ、ひびきの高校だっけ。	這處原來就是響野高中。	
かすみおねーちゃんも、ここに入学するのかな？	華澄姐姐也是入讀這處嗎？	容姿值↑
はやくここで、べんきょうしたいなぁ	我也想快些在此處學習	文系、理系值↑
2.大きな看板	很大的廣告板	
きれいなおねーさんだなぁ…。	很美麗的姐姐。	
この人、テレビで見たことあるぞ	在電視上見過這個人	藝術值↑
でも、かすみおねーちゃんの方がきれいかな	可是還是華澄姐姐比較美麗	藝術、容姿值↑
3.茜宅入口	一文字茜 家入口	
おっきなおうちだなぁ。だれがすんでるだろ？	很大的家呢！究竟是誰住在這處呢？	
池があるぞ	有魚池	雜學值↑、容姿值↓
のぞいちゃいけないよね	不可以偷看啊	Bonus↑
4.シーソー	蹺蹺板	
シーソーがあるぞ。	有蹺蹺板啊！	
あそぼうかな	不如玩玩看	運動值↑
ブランコの方がいいや	還是鞦遷比較好	無變化
5.ブランコ	鞦遷	
ブランコがあるぞ。	有鞦遷啊！	
あそぼうかな	不如玩玩看	運動值↑
シーソーの方がいいや	還是蹺蹺板比較好	無變化
6.華澄宅前	麻生華澄 家前	
かすみおねーちゃんち。	華澄姐姐屋企	
7.光宅前	陽ノ下 光 家前	
光ちゃんち。	光的屋企	
8.光宅裏空き地	陽ノ下 光家後面空地	
空き地だぞ。	空地呀！	
ふつうの空き地だね	只是很普通的空地	無變化
ドカンの上でうたでも…	將它剷平後便可以……	藝術值↑
9.犬がいる家	有狗的家	
犬がいる…。	有狗。	
こわそうないぬだな…	好像很兇的狗呢	無變化
おとなしいいぬだなー	好像很溫馴的狗呢	無變化
10.神社	神社	
なにをねがいしよーかな？	祈求甚麼好呢？	
せいせきがあがりますよーに	成績更好	文系、理系值↑
これからもけんこうでいられますよーに	今後也健康地生活	體力值↑、壓力值↓
これからみんなといっしょにいられますよーに	今後也能與大家一起	容姿、雜學值↑
11.神社裏	神社後面美	
じんじゃのうらがわ…	神社的後面	
ここ、よるとおると、ちょっとこわいんだ	這處到晚上會有點恐怖	根性值↑
かべにらくがきしちゃおっかなー	寫點字在牆上	藝術值↑
12.橋の下	伊集院大橋下面	
はしの下だ。ここなら、だれにもみつからないかな？	橋的下面，這處該任何人也找不到吧！	
かすみおねーちゃんにもみつからないかな？	華澄姐姐也找不到這處吧！	Bonus↓、根性值↑
ひみつきちでもつくりたいな	想在這處建立秘密基地	藝術、雜學值↑
13.小学校	響野小學	
ひびきの小学校だ。	響野小學呀！	
はやくがっこうはじまらないかなー	快些開學便好了	文系、理系值↑
もっとやすみがながいといいのに	假期能長些便好了！	體力、雜學值↑
14.図書館公園花壇	圖書館公園花圃	
きれいなお花がさいてる。	美麗的花正盛開著	
きもちがやすらぐなー	會令人心境祥和	
だれがお手入れしてるんだろ？	究竟是誰種的？	
15.図書館公園時計	圖書館公園時鐘(能提示現正時間)	
16.ショベルカー	挖泥車	
ショベルカーだ！	挖泥車呀！	
かっこいー	真有型	容姿值↑
うんてんしたいなー	想駕駛看看	雜學值↑
17.立ち入り禁止	禁止進入	
入っちゃダメみたい	看來像不可以入去	
しょうがないね	沒辦法	Bonus↑
つまんないのー	真衰	運動值↑
18.洋服屋	洋服店	
ようふく屋さんだ。	洋服店呀！	
19.クリーニング屋	洗衣店	
クリーニング屋さんだ。	洗衣店呀！	
20.古本屋	舊書攤	
ふるい本がたくさんあるぞ。	有很多舊書喎。	



むおかしそうな本もあるぞ	也有像很難的書呢！	文系值↑
ゴミ屋さんかな？	這是否垃圾店嗎？	藝術值↓
21.工務店	裝修公司	
木とか、のこぎりとかおいてあるぞ。なに屋さんだろう？	有木也有鋸，究竟這是甚麼店子？	
22.スーパー	超級市場	
スーパーだ。	超級市場呀！	
たまに、おつかいでくるんだ	有時會來這處用點零用錢	Bonus↑
そういえば、おなかすいたなー	說開肚子有點餓	體力值↑
23.電気屋	電器店	
でんき屋さんだ。	電器店呀！	
24. 和菓子屋	日式糖果店	
おまんじゅうをうってるおかし屋さんた。	有饅頭賣的糖果屋呀！	
ここのドラやき、おいしんだよね	這處的銅鑼燒很好吃的	體力值↑
ぼく、ケーキの方がすきなんだ	我比較喜歡蛋糕	無變化
25.洋菓子屋	西式糖果店	
ケーキ屋さんだ。	蛋糕店呀！	
ここのケーキ、おいしんだよね	這處的蛋糕很好吃的	體力值↑
ぼく、ドラやきの方がすきなんだ	我比較喜歡銅鑼燒	無變化
26.洋服屋、寝具屋、漢方の店	洋服店、傢私店、中藥房	
お店がならんでるぞ。えーと、ようふく屋さん、ふとん屋さん、くすり屋さんか。	店鋪排在一起，有洋服店、寢頭店、藥房。	
27.電気屋、肉屋	電器店、肉檔	
でんき屋さんと、肉屋さんだ。	電器店同肉檔呀！	
おにく、だいすき	喜歡肉類	體力值↑
おにく、きらい	不喜歡肉類	無變化
28.酒屋、魚屋	酒舖、魚檔	
酒屋さんと、魚屋さんだ。	酒舖同魚檔呀！	
さかな、だいすき	喜歡食魚	體力值↑
おさけ、だいすき	喜歡喝酒	體力值↓、根性值↑
29.豆腐屋、薬屋	豆腐店、藥房	
おとうふ屋さんと、くすり屋さんだ。	豆腐店和藥房呀！	
おとうふ、だいすき	喜歡豆腐	體力值↑
おくすり、きらい	不喜歡藥	理系值↑
30.本屋、八百屋	書店、菜檔	
本屋さんと、八百屋さんだ。	書店和菜檔呀！	
ピーマン、だいすき	喜歡青椒	體力值↑
にんじん、だいすき	喜歡紅蘿蔔	體力值↑
ピノキオ、だいすき	喜歡木偶	文系值↑
31.花屋、ケーキ屋	花店、蛋糕店	
お花屋さんと、ケーキ屋さんた。	花店和蛋糕店呀！	
おはな、だいすき	喜歡花	容姿值↑
けーき、だいすき	喜歡蛋糕	體力值↑
32.映画館	戲院	
今、なんの映画やってるんだろ。アニメとかやらないのかな？	現在究竟上映甚麼電影呢？不上映動畫之類嗎？	
33.ひびきの駅前	響野車站前	
ひびきの駅だ。	響野車站呀！	
たまには、どこかにいきたいなー	有時想去別的地方	運動值↑
でんしゃ、こないかなー	會否有火車來呢？	理系值↑
34.駅前公園時計	車站前公園時鐘	
35.居酒屋	酒吧	
まえにお父さんが、ここはお父さんのいこいのばなんだぞって、いってたっけ。	之前父親說過這處是他休憩地方。	
ぼくも入りたいなー	我也想進去	文系、理系值↓
いこいのばってなんだろう？	休憩地方究竟是甚麼？	雜學值↑
36.ラーメン屋	拉麵檔	
ラーメン屋さんだ。	拉麵檔呀！	
うーん、いいにおい	唔，很好的氣味	體力值↑
ぼくはゴハンの方がいいな	我還是喜歡吃飯	體力值↑
37.大根畑	蘿蔔田	
ーー	當蘿蔔長出來時過去調查	
ーー	——	
ずいぶんおおきな大根だなぁ（初日）	很大的蘿蔔呢！（第一天）	無變化
もっとおおきくならないかなぁ（初日）	會不會再變大呢？（第一天）	無變化
ずいぶんおおきな大根だなぁ（2日目）	很大的蘿蔔呢！（第二天）	無變化
もっとおおきくならないかなぁ（2日目）	會不會再變大呢？（第二天）	Bonus↑
ずいぶんおおきな大根だなぁ（3日目）	很大的蘿蔔呢！（第三天）	無變化
もっとおおきくならないかなぁ（3日目）	會不會再變大呢？（第三天）	Bonus↑
ずいぶんおおきな大根だなぁ（4日目）	很大的蘿蔔呢！（第四天）	Bonus↑
もっとおおきくならないかなぁ（4日目）	會不會再變大呢？（第四天）	Bonus↓

下班的公司職員

大多會於黃昏時在車站、商店街部份出場

	第一天	
お、ぼうず。宿題はもう終わったか？	喂！小朋友，做好了家課沒有？	
うん、まかせてよ！	唔，已做好了！	文系、理系值↑
ううん、あそんでからやる	還沒，玩完後才去做	雜學值↑
しゅくだい、でてないもん	今天沒有家課做	無變化
	第二天	
よう、ぼうず。ぼうずは、野球はどこのチームが好きだ？	喂！小朋友，喜歡怎樣的棒球隊？	
つよいチーム！	強隊伍！	容姿值↑
よわいチーム！	弱隊伍！	根性值↑
サッカーの方が好き！	我喜歡踢足球！	體力值↑
	第三天	
よう、ぼうず。ぼうずは、どんな本が好きだ？	喂！小朋友，喜歡看怎樣的書？	
まんが	漫畫書	文系值↑
うちゅうのほん	有關太空的書	理系值↑
れきしのほん	歷史書	雜學值↑
	第四天	
おう、ぼうず。……ぼうずはいいなあ、元気で。	喂！小朋友！小朋友真好，經常活潑可愛。	
……ぼくはぼくでたいへんだよ	我也有我的苦衷	壓力值↑
うん！元気だよ	唔！很健康活潑快樂	體力值↑
うーん、たまには病気になるよ	唔，有時也會生病的	無變化
	每天	
よう、ぼうず。ゲームばっかりやってたりしないか？	喂！小朋友是否經常只是玩遊戲機？	
うーん、やってる	是	理系值↑
ゲームはぜんぜんしないよ	完全不玩	運動值↑
たまにやるけど、ずっとじゃないよ	有時會玩但不是一直玩	無變化
	每天	
よう、ぼうず。ぼうずはこの街のどこが好きだ？	喂！小朋友，喜歡這村的哪個地方？	
ちかくのこうえん！	附近的公園！	運動、體力值↑
としょかん！	圖書館！	文系值↑
がっこう！	學校！	文系、理系值↑



家庭主婦

大多會於大路、商店街出場

	第一天	
あら、こんにちわ。あんまり走って、転ばないようにね。	呀，你好！不要跑太快，小心跌倒。	
あるくからだいじょうぶ	步行的話便沒問題	容姿值↑
ころんでもへいきだもん	就算跌倒也沒問題	運動、根性值↑
ころばないようにはしるもん	小心不會跌倒的跑	運動、藝術值↑
	第二天	
あら、こんにちわ　お休みの間にどこかに行かないの？	呀，你好！假期的話會到何處？	
いえでゲームしてる	在家玩遊戲機	理系值↑
ゆうえんちにいきたい	想到遊樂場	運動值↑
やまにいきたい	想到山上	體力值↑
	第三天	
あら、こんにちわ。たまには勉強もしてる？	呀，你好！有否溫習嗎？	
こくごのべんきょうはしてる	有學習國語	文系值↑
さんすうのべんきょうはしてる	有學習數學	理系值↑
ぜんぜんやってない	完全不溫習	體力值↑
	第四天	
あら、こんにちわ。お菓子ばっかり食べたりしない？	呀，你好！是否經常吃零食？	
おかしはそんなにたべないよ	零食沒有吃太多	體力值↑
おかし、すきだからたくさんたべるよ	喜歡吃零食的關係所以吃很多	無變化
おかしはぜんぜんたべないよ	完全不吃零食	根性值↑
	每天	
あら、こんにちわ。いつもちゃんと早起きしてる？	呀，你好！是否經常好好的早起床？	
はるやすみだからねてるよ	因為春假的關係所以經常睡	體力值↑
ちゃんと、はやおきしてるよ	好好的早起床	根性值↑
おかあさんにおこされるよ	被母親叫起床	體力值↑、根性值↓
	每天	
あら、こんにちわ。ちゃんと、お父さんとお母さんの言い付けは守ってる？	呀，你好！有否好好的聽父母親說話？	
うん、まもってるよ	有遵守發母親的說話	根性值↑
うーん、たまにおこられるよ	有時也會令他們發怒	無變化
よくおこられてるよ	經常令他們發怒	根性、壓力值↑

老人家♂

大多會於兩塊田出場

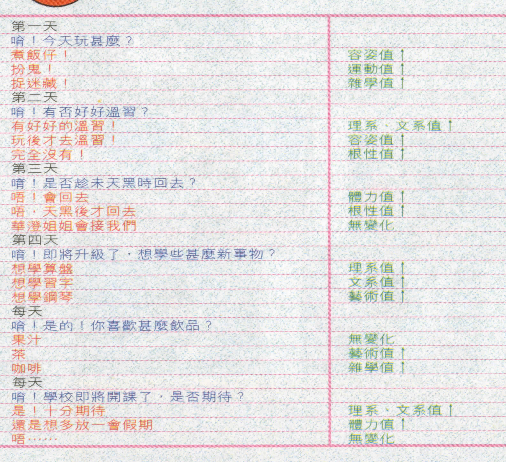
	第一天	
おー、ぼうや。ぼうやは畑仕事は好きかな？	喂！小朋友！小朋友喜歡農耕工作嗎？	
きらいじゃないよ	不是不喜歡	運動、根性值↑
あんまりやりたくない	不太想做	容姿值↑
みてるのはすきだよ	只是喜歡看	雜學值↑
	第二天	
おー、ぼうや。ぼうやはどんな花が好きかな？	喂！小朋友！小朋友喜歡怎樣的花？	
ひまわり	向日葵	運動、藝術值↑
バラ	玫瑰	容姿、藝術值↑
すみれ	堇菜	雜學、藝術值↑
	第三天	
おー、ぼうや。学校が早く始まって欲しくないか？	喂！小朋友！有否希望能早些開學？	
はやくはじまってほしい	想早點開學	文系、理系值↑
ずっとやすみがいい	還是一直放假好	體力值↑、根性值↓
もうしばらくやすみがいい	還是放多一點假好	體力值↑
	第四天	
おー、ぼうや。今度、畑に何を植えたら良いと思う？	喂！小朋友！今次想在田中種些甚麼好呢？	
まめ	米	雜學值↑
いちご	草莓（士多啤梨）	藝術值↑
おはな	花	容姿值↑
	每天	
おー、ぼうや。ぼうやは相撲は好きか？	喂！小朋友！小朋友喜歡相撲嗎？	
うん！だいすきだよ！	唔！十分喜歡！	運動、根性值↑
うーん、そんなにすきじゃない	唔，不太喜歡	容姿值↑
プロレスのほうがすき	喜歡摔角	雜學值↑
	每天	
おー、ぼうや。この畑にも、もうすぐ家がたつんじゃぞ。	喂！小朋友！這塊田上即將會建屋了！	
えー！？	咦！？	根性值↑
カッコイイいえがいいな	建成有型有款的屋便好了	容姿值↑
ふーん、そうなんだ	唔，原來如此	無變化

老人家♀

大多會於神社、公園中出場

	第一天	
あやー、今日はええ天気じゃねー。	哎呀！今天天氣真好。	
あったかくていいね	和暖的話便好	體力值↑
はれてると、そとであそべていいよ	晴天的話可到外面玩	運動值↑
あめでもなかであそべるよ	就算是下雨也可在家內玩	雜學值↑
	第二天	
ひょっひょっひょっ、ぼうは好き嫌いしてないかい？	呵！呵！呵！小朋友有否偏吃？	
きらいもの、ないよー	沒有不喜歡的食物	體力值↑
やさい、きらいー	不喜歡蔬果	無變化
きらいでもたべるよ	就算不喜歡也會吃	根性值↑
	第三天	
ひょっひょっひょっ、ぼうをみてると、若い頃のじさまを思い出すねぇ。	呵！呵！呵！看到小朋友便想起了年輕時的爺爺。	
カッコイイひとだったんだ	那他是很有型的人吧	容姿值↑
げんきなひとだったんだ	那他是壯健的人吧	運動值↑
あたまのいいひとだったんだ	那他是頭腦很好的人吧	雜學值↑
	第四天	
ひょっひょっひょっ、あたしゃ、お茶にお花に日本舞踊もできるんだよ。	呵！呵！呵！我懂得茶道、花道和日本舞。	
すごーい	厲害	容姿值↑
にほんぶよーってなに？	日本舞是甚麼？	藝術值↑
ふーん、お習字は？	哪書道呢？	文系值↑
	每天	
ひょっひょっひょっ、いつもなにしてあそぶのかい？	呵！呵！呵！經常玩甚麼？	
おにごっこ	扮鬼	運動值↑
かくれんぼ	捉迷藏	雜學值↑
ままごと	煮飯仔	容姿值↑
	每天	
ひょっひょっひょっ、ぼうは昔話はしっとるかの？	呵！呵！呵！小朋友知否以前的故事？	
ももたろうはしってるよ	知道桃太郎的故事	文系值↑
つるのおんがえしはしってるよ	知道仙鶴報恩的故事	雜學值↑
シンデレラはしってるよ	知道灰姑良的故事	藝術值↑

酒吧送貨



	第一天	
やあ。今日は何して遊ぶんだい？	唷！今天玩甚麼？	
ままごと！	煮飯仔！	容姿值↑
おにごっこ！	扮鬼！	運動值↑
かくれんぼ！	捉迷藏！	雜學值↑
	第二天	
やあ。ちゃんと勉強もやってるかい？	唷！有否好好溫習？	
うん！やってるよ！	有好好的溫習！	理系、文系值↑
あそんでからやるんだよ！	玩後才去溫習！	容姿值↑
ぜんぜんやってないよ！	完全沒有！	根性值↑
	第三天	
やあ。暗くならないうちに帰ってるかい？	唷！是否趁未天黑時回去？	
うん、かえってるよ	唔！會回去	體力值↑
ううん、くらくなってからかえる	唔，天黑後才回去	根性值↑
かすみおねーちゃんがむかえにくるもん	華澄姐姐會接我們	無變化
	第四天	
やあ。もうすぐ進級だね。何か新しい事はじめる？	唷！即將升級了，想學些甚麼新事物？	
そろばんをならいたい	想學算盤	理系值↑
しゅうじをしたい	想學習字	文系值↑
ピアノをならいたい	想學鋼琴	藝術值↑
	每天	
やあ。そうだ、君の好きな飲み物ってなに？	唷！是的！你喜歡甚麼飲品？	
ジュース	果汁	無變化
おちゃ	茶	藝術值↑
コーヒー	咖啡	雜學值↑
	每天	
やあ。ねうすぐ学校が始まるね。楽しみ？	唷！學校即將開課了，是否期待？	
うん、たのしみ！	是！十分期待	理系、文系值↑
もうすこしやすみのほうがいい	還是想多放一會假期	體力值↑
うーん……	唔……	無變化



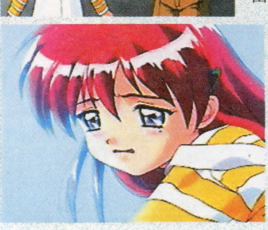
至於最基本能力值是：體力——100、文系——40、理系——40、藝術——40、運動——40、雜學——32、容姿——60、根性——5、壓力——0

3月29日，光過來找我出去玩時，說當晚會有祭典要一同去玩，到黃昏時我便會自動回去或是被光扯回去，其後便會到祭典。在該處光看上了一隻介指，於是我便用了零用錢買來送給她，她極開心喜歡之餘，還說會好好的收起來。

幼年期實際只能進行到3月30日，31日華澄會帶我與光三人同到遊戲場，玩過摩天輪和木馬後，便在場內



某處拍了一張記念照，但想不到這就是兒時唯一的回憶；當晚母親說要搬家，而沒有說出理由，第二天我便與家人一同離開，而美澄與光亦有來送行，不過光仍是依依不捨，在開車時她還追上來，不過最後她亦是跌倒，還帶著淚光呼喚著。



正題故事



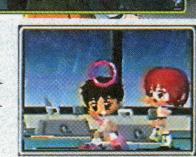
七年後（1999年），我再回到小時的地方，並且入讀嚮往的響野高中（ひびきの高校），安定下來後翌日便到學校，我就在查看所屬班級的同時，發現到陽之下 光(陽ノ下 光)的名字，正在想莫非是她時，突然有位女孩向我身旁衝來，當然亦跌到在地上，其後她看到我時竟能說出我的名字，原來她就是我的兒時玩伴光，我們交談過後便一起到開學典禮。



在學開禮上，校長「爆裂山和美」提到學校的方針，就是提昌「自由」，無論是學習、運動、遊玩，以至「戀愛」也是，目標是帶給學生一個無後悔的高中生活，當說到「戀愛」時，我便想到光的事，回到課室時，光走來說今年是同班真好，還說會盡量關照我；到放學時她又與我一同放學，談到這七年內她的變化，說她以前是個愛哭鬼。



1999年4月5日，育成部份正式開始，鑑於不同玩者會有



不同的育成方法，所以不能一既而論，現在先將最基本——「實行指令」對能力值的升降影響對應關係刊出。左半的部份是一般指令，右半的是學會指令。

表註釋：△＝上升度高、▽＝下升降高、↑＝上升、↓＝下降、☆＝根據成功與失敗而升降、×＝無關係

能力值＼指令	文系學習	理系學習	藝術學習	運動練習	遊玩	打扮	休養	準備文化祭	戲劇學會	電腦學會	管弘樂隊	茶道部	學生會	棒球學會	網球學會	排球學會	田徑學會	劍道部
體力	↓	↓	↓	▽	↓	↓	△	↓	↓	↓	↓	↓	↓	▽	▽	▽	▽	▽
文系	△	↑	↑	↓	↓	↓	×	↑	△	↑	↑	↑	↑	↓	↓	↓	×	↓
理系	↑	△	↑	↓	↓	↓	×	↑	×	△	↑	×	↑	↓	↓	↓	↓	↓
藝術	↑	↑	△	↓	↓	↓	×	↑	↑	↑	△	↑	×	↓	×	↓	↓	×
運動	↓	▽	↓	△	↑	↓	×	↑	↑	×	↑	↓	↑	△	△	△	△	△
雜學	↑	↑	↑	↑	△	△	↓	↑	↑	×	↑	↑	↑	↑	↑	×	↑	↓
容姿	↓	↓	↓	↓	△	△	↓	×	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓	↓
根性	↓	↑	×	△	↓	↓	×	×	↑	↑	↑	↑	△	△	△	△	△	△
壓力	↑	↑	☆	↓	☆	☆	▽	↑	↑	△	△	△	△	↑	↑	↑	↑	↑

註：「準備文化祭」指令只限第三年文化祭之前三星期出現；與前作一樣，體育系學會需在每月第三星期回校集訓。

了解指令的特性後，便要得知女孩出場的條件，如前作一樣需要達到特定條件女孩才會出場，有些出現條件更需要玩者的反應（選擇）才會有效，有多項條件的則只是合符其中一項便可。

陽ノ下光（陽之下光）

電話：△△□－○△××

出場條件：最初便已出場

水無月琴子

電話：○○□－×△□□

出場條件：遊戲最初一週便自動出場

壽美幸

電話：×△□－○×○×

出場條件：1.實行網球學會指令一定程度，再在平日按網球學會指令、2.雜學值50以上，平日實行遊玩指令、3.容姿值80以上，平日實行打扮指令。

一文字茜

電話：△△□－△△△○

出場條件：文系與理系值各在50以上，平日實行文系或理系學習指令。

白雪美帆

電話：×△□－○×○×

出場條件：1.實行戲劇學會指令一定程度，再在平日按戲劇學會指令、2.文系值55以上，藝術值50以上，平日實行文系學習或藝術學習指令。

赤井ほむら（赤井炎）

電話：××□－△○×△

出場條件：1.體力110以上，平日實行休養指令、2.壓力值25以上會自動出場。

八重花櫻梨

電話：○×□－○△××

出場條件：1.運動值70以上，平日實行運動指令、2.實行排球學會指令一定程度，再在平日按排球學會指令。

佐倉楓子

電話：○○□－×△□□□□□△－××△－○△□

出場條件：1.實行棒球學會指令一定程度，再在平日按棒球學會指令、2.根性值30以上會自動出場。

伊集院メイ（伊集院美）

電話：○△×－○×△○

出場條件：2000年4月5日會自動出場。

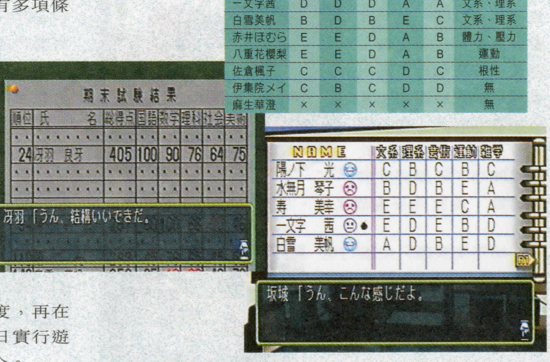
麻生華澄

電話：□△△－△△×－○□○□○○○□－○○△○

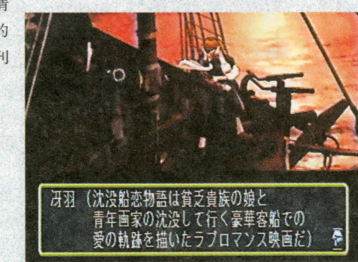
出場條件：2000年9月25日會自動出場。

今作中除了在能力值方面會影響到女孩會否表白（告白）外，連學校成績也會有所影響，這個成績將會在每次考試後的第一個星期一於校內刊登出來，現在將女孩出來表白的必要能力評級刊出。

人物＼成績（能力值）	文系	理系	藝術	運動	雜學	需注重能力值
陽ノ下光	B	B	D	B	C	無
水無月琴子	B	C	B	E	B	無
壽美幸	D	D	D	C	C	雜學、容姿
一文字茜	D	D	D	A	A	文系、理系
白雪美帆	B	D	B	E	C	文系、理系
赤井ほむら	E	E	D	A	B	體力、壓力
八重花櫻梨	E	E	D	A	B	運動
佐倉楓子	C	C	C	D	C	根性
伊集院メイ	C	B	C	D	D	無
麻生華澄	×	×	×	×	×	無



作品一大特色是有不少地方和節目可以與女孩一起約會，而在今作中亦不例外；另之前曾提及過天氣會影響到約會場地，順道會在此提及（○表示下雨也可／×表示下雨會約會消取或即時改地點）；此外有關約會地點的情報和女孩的喜好亦會刊出。

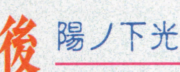


約會地點	地點正成名稱或節目	可約會期間	下雨的話	地點註解	喜歡該處的女孩	不喜歡該處的女孩
以下約會地方集合地點是「伊集院大橋前」						
河邊公園	河川敷公園	何時也可	○	可聽到女孩的喜好、興趣，與提升好感幾乎無關	×	×
植物園	響野Garden(ひびきのガーデン)	何時也可	○	全年種著溫室花，不太適合活潑好動女孩	琴子、美帆、花櫻梨、華澄	美幸、ほむら
	一般	特別節目以外何時也可	○	展覽多類畫，適合較文靜女孩	美幸、美帆	×
美術館	玻璃品工藝展(ガラス工藝展)	1999年6月20日~8月31日	○	玻璃工藝品的特設展覽	光、琴子、茜、楓子	ほむら
	彫刻展	2001年9月1日~11月30日	○	彫刻工藝品的特設展覽	光	×
演唱會場	KNM交響樂團	2000、2001年6月1日~8月31日	○	主要演奏古典音樂的樂團	美帆、花櫻梨	×
(コンサード會場)	劇團死期「劇團四季」	2000年10月10日~2001年3月25日	○	劇目是歌舞伎的怪人，內容說怪人與女演員的悲戀	茜、美帆	×
響野Sun Plaza	SPEECH「SPEED」	2001年5月3日~20日	○	四位女孩組成的組合，最近好像解散	光	×
(ひびきのサンプラザ)	AOSIS(アオシス)「OASIS」	2001年10月3日~25日	○	海外的搖滾樂隊	メイ	×
	T.M Recreation(T.Mレクリエーション)「T.M Revolution」	2001年12月1日~25日	○	出名奇特服飾，十分受女孩歡迎	光、美幸	×
	GLOY「GLAY」	2002年2月10日~25日	○	現時最出名的搖滾樂隊	光、美幸	×
溜冰場(スケート)	響野溜冰場(ひびきのスケート)	每年12月1日~下年2月28日	×	與滑雪同是冬天限定地點，體動值高有利	光、茜、ほむら、花櫻梨	美幸、美帆、楓子、メイ
塔(タワー)	響野塔(ひびきのタワー)	2000年12月20日以後	○	可看到整個響野市的高塔	琴子、茜、花櫻梨	×
以下約會地方集合地點是「中央公園前」						
中央公園	一般	特別時間以外何時也可	○	有林陰大道、池塘的休憩場所	光、琴子、茜、美帆、花櫻梨、華澄	×
響野中央公園	賞花季節	每年3月20日~4月10日	○	林陰大道盛開櫻花	琴子、茜、花櫻梨、華澄	×
(ひびきの中央公園)	賞紅葉季節	每年10月中~11月中	○	林陰大道入秋滿地紅葉	琴子、茜、花櫻梨、華澄	×
以下約會地方集合地點是「神社前」(不用特意選擇)						
緣日	×	每年7月第四個星期日	絕不會下雨	有小遊戲玩外亦有日本舞之類	光、美帆、楓子	×
以下約會地方集合地點是「車站前廣場(譯前廣場)」						
購物大道	服裝店(ブティック)「chocolate girls」	何時也可	○	有多類型時裝出售	光、美幸、美帆	琴子、茜
(ショッピング街)	飾物店(ファンシーショップ)「sweet generation」	何時也可	○	專出售小飾物和雜貨	光、美幸、美帆、楓子	琴子、茜
	零件店(ジャンク屋)「山下電機商會」	出現後何時也可	○	與メイ第一次到購物大道約會便會出現	美幸、メイ	光、琴子、茜、美帆、花櫻梨、楓子、華澄
Karaoke Box(カラオケBOX)	KARAOKE HOUSE 500	何時也可	○	最新歌到演歌，甚至是動畫歌也有	美幸、茜、ほむら	×
遊戲機中心	電視遊戲(ビデオゲーム)	何時也可	○	有對戰機、夾公仔機機種	美幸、ほむら、メイ	光、琴子、茜、花櫻梨
(ゲームセンター、GAME MATE)	金幣遊戲(メタルゲーム)	2001年3月29日以後	○	主要擺放各種金幣遊戲台	ほむら、メイ、華澄	光、琴子、花櫻梨
保齡球場(ボーリング)	保齡(ボーリング)	1999年9月15日以後	○	開幕日頭50位顧客有免費一局，運動不好女孩不適合	光、茜、花櫻梨	美帆、楓子、メイ
響野保齡(ヒビキノボウル)	桌球(ビリヤード)	2001年6月23日以後	○	比較算有知織成人味較重的運動	光、花櫻梨、華澄	×
戲院	Rehearsal Weapon 4(リハーサルウェポン4)「Lethal Weapon 4、轟天炮4」	直至1999年6月9日	○	以香港為舞台的動作片	美幸、茜	×
(映畫館)	沉沒船戀物語「Titanic、鐵達尼號」	1999年6月10日~2000年6月9日	○	以豪華客船為舞台的極受歡迎愛情故事	光、美帆	×
	Private Lion(プライベート・ライオン)「Saving Private Ryan、雷霆救兵」	2000年6月10日~8月31日	○	描寫戰爭殘酷的人性劇種	光、美帆、楓子	×
響野戲院	MARUHAGENDEN(マルハゲトン)「AMEGADDON」	2000年9月1日~2001年4月30日	○	説面向人類存亡危機的男子們的科幻片	美幸、メイ	×
(ヒビキノシネマ)	L.A Continental(L.Aコンチネンタル)「L.A Confidental」	2001年5月1日~12月10日	○	雖L.A市警方為舞台的懸疑片	琴子、メイ	×
	God Rela VS二大帝國(ゴッドリアーVS二大帝國)	2001年12月11日以後	○	著名動畫God Rela的劇場版	ほむら、メイ	×
水族館	一般	直至2000年5月31日、2001年1月3日以後	○	市內大型水族館	美幸、ほむら、楓子、華澄	×
(HIBIKINO AQUARIUM)	企鵝表演(ペンギンショー)	2001年1月3日以後	×	裝修後重開的重點節目	ほむら	×
以下約會地方集合地點是「巴士站前(バス駅前)」						
動物園	響野動物園(ひびきの動物園)	何時也可	部份開放	有分室外與室內部份	美幸、花梨子、楓子	×
	過山車(ジェットコースター)	直至2001年11月1日	×	遊樂場的必有機動遊戲	光、美幸、ほむら、メイ	×
遊樂場	摩天輪(觀覽車)	何時也可	○	遊樂場中唯一可由頭玩到尾的設施	茜、美帆、花櫻梨	×
(遊園地)	木馬(メリーゴーランド)	直至2000年8月31日	×	對小孩就好玩，但高中生的話就有點	美帆	×
	占卜館(占いの館)	直至2000年1月8日	○	由占卜機械人占卜二人相性	美帆、楓子	×
響野Amusement Place	Virtual Hazard(バーチャルハザード)	2000年11月11日以後	○	與喪屍為對手的槍擊動作設施	茜、ほむら、メイ	×
(ひびきのアミュズメントプレイス)	跳樓機(オチール)	2001年11月1日以後	×	體驗急速下降的感覺，但太過刺激有很多女孩也很害怕	光、茜、ほむら、花櫻梨	×
	Night Parade(ナイトパレード)	每年8月1日~31日	×	夏天限定的花車遊行	所有女孩	×
室內泳池(室內プール)	Wide Ploon響野(ワイルドプルーンひびきの)	2001年3月10日以後	○	何時也可看到女孩的泳裝	光、美幸、茜、美帆、ほむら、花櫻梨	×
體育館(スタジアム)	職業棒球(プロ野球)	每年4月1日~9月31日	×	由於不是Dome型場關係，下雨便取消	楓子	美帆
響野體育館(ひびきのスタジアム)	KO League(KOリーグ)	每年10月1日~下年3月31日	×	棒球休息時便到職業足球開幕	光、楓子	美帆
馬戲團(サーカス)	竹廣馬戲團(タケヒロサーカス)	2000、2001年2月16日~3月15日	○	近年好像受歡迎度下降的馬戲團	茜、美帆、メイ	×
以下約會地方集合地點是「響野車站前(ひびきの駅前)」						
海	游泳季節(海水浴)	每年7月1日~8月31日	×	可看到女孩的泳裝	光、茜、ほむら、花櫻梨、華澄	×
響野海岸(ひびきの海岸)	遊車河(ドライブ)	2001年4月1日以後	○	華澄專用夏天以外約會地點	華澄	×
山	紅葉	每年10月15日~11月15日	○	可在高原處看紅葉的唯一的一個月	光、茜、ほむら、花櫻梨	×
(真多羅尾高原)	滑雪(スキー)	每年12月1日~下年2月28日	×	看到女孩的滑雪裝，但運動白痴的則不適合	光、琴子、茜、ほむら、花櫻梨	×
	釣魚(釣り)	2001年4月1日以後	○	茜與ほむら專用約會地點	ほむら	×

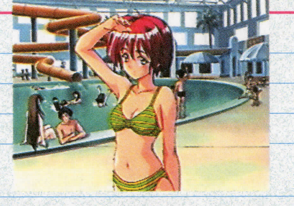
後文付錄——簡單對白回應表



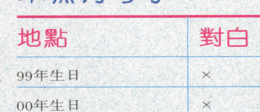




陽ノ下光



地點	對白	回應
99年生日	×	小香水樽（香水の小瓶）
00年生日	×	玻璃飾物（ガラスの置物）
01年生日	×	玻璃吊飾（ガラスのペンダント）
戲院（沉沒船戀物語）	×	剛才的戲真好看（今の映画、最高だったね）
飾物店（ファンシーショップ）	剛才的玻璃製貓十分神秘，好像活生生似的。（さっきのガラス製の猫の置物、スッゴク神秘的だったな……。まるで生きてるみたいだったね。	很美麗，像從冰中出來似的（綺麗だね、氷でできるみたいだ）
溜冰場（スケート）	真好，冰十分美麗。（んんん！いい感じ。氷がきれいで最高だね。）	表面很平滑（表面がツルツルだね）
過山車（ジェットコースター）	過山車在最初慢慢升上去時心跳加速（ジェットコースターってさ、最初、ゆっくり上がっていくところがドキドキするよね。）	風暴之前的平靜呢！（嵐の前の靜けさだよな）
摩天輪（観覧車）	若在最高處摩天輪故障的話會頗有趣（一番、高い所にいる時、観覧車が故障して止まったら面白かったのになあ～！）	可以二人佔用那景色多點時間（何時間か、あの景色を二人占めできるな）
Night Parade（ナイトパレード）	看看那裙！雖然笨重但很有可愛！（見て見て！あのドレス！すごいフリフリで重そうだけどさ、かわいいよね～！）	也可能會適合光（光にも案外、似合うかもよ）
中央公園	看到噴水池後有睡意，真古怪。（噴水を見てたらなんだか眠くなってきちゃた。へんだよね。）	不如去坐一會（ベンチで一休みする?）



水無月琴子



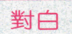
地點	對白	回應
99年生日	×	特選玉露茶
00年生日	×	巾着

一文字茜



地點	對白	回應
00年生日	×	護手膏（ハンドクリーム）
01年生日	×	圍裙（花柄エプロン）
中央公園	我看見這處的風景多少次也是令人心景和諧（ボク、この並木道の風景、何度見ても和むんだな。）	不其然會令人心景舒暢的風景（思わずのほほんとしてしまう風景だよね）

麻生華澄



地點	對白	回應
01年生日	×	香芬套裝（アロマテラピーセット）

赤井ほむら



地點	對白	回應
00年生日	×	安眠寢頭（安眠まくら）
01年生日	×	DG God Rela（DGゴッドリラー）
遊戲機中心、電視遊戲（ビデオゲーム）	呀！機械人公仔，但放在不易取位置。（あっ！?ロボ人形！く～、微妙な位置にありやがる。）	讓我取給妳（俺が取ってあげようか?）





白雪美帆

地點	對白	回應
00年生日 ん）	×	會轉頭的青蛙仔（首振りケロケロでべそちゃ
01年生日 ん）	×	會轉頭的青蛙仔（首振りケロケロでべそちゃ
02年生日	×	塔羅牌（タロットカード）
戲院（沉沒船戀物語）	×	剛才的戲真好看（今の映画、最高だったね）
煙花大會	我的浴衣裝扮是否很怪？（あ、あの……、私の浴衣姿、おかしくないですか？）	很適合你，很可愛（すごく似合ってる、可愛いよ）
煙花大會	煙花真的是夜空的幻想呢（花火って、夜空のファンタジーですね。）	真的有這感覺（本當にそんな感じだね）
摩天輪（觀覽車）	很好的景色呢！（すごく良い眺めでしたね。）	好像覺得很偉大似的（うん、なんだか偉くなった氣がしたよ）
中央公園	在這處二人凝望總覺得會有事發生（ここで向かい合っていると、何か起こりそうな氣がしますね。）	好像戀愛小說的一節？（戀愛小說の一節のように？）
中央公園 想的だね）	從這處可看到大廈呢！（ここからだとビルが見えますね。）	好像海市蜃樓般充滿幻想（蜃氣樓みたいで幻
中央公園	我十分喜歡這處的景色（私、この並木道の景色が、大好きなんです。）	很期待下個季節的景色（次の季節が樂しみになる景色だね）
飾物店（ファンシーショップ）	有很多青蛙仔精品（たくさんケロちゃんグッズが、あったんですよ。）	買了很多呢！幫妳拿些吧！（ずいぶん買い込んだね、持ってあげるよ）
飾物店（ファンシーショップ）	你會買甚麼？（あなたなら、何を買いますか？）	適合白雪的介指（白雪さんに似合う指輪だよ）
Night Parade（ナイトパレード）	十分美麗呢！（すごくきれいですね……。）	好像戲的一幕（まるで映畫のワンシーンのようだね）
室內泳池（室内プール）	我用占卜來決定的，怎樣？適合我嗎？（占いで決めたんですけど。似合ってますか、この水着？）	十分適合白雪的可愛泳衣（白雪さんに合った、可愛い水着だよ）

Omake中的おまけ？

PlayStation史上首次使用5枚CD-ROM所製作的遊戲，究竟內面隱藏著甚麼呢？現在簡介一下這五枚CD-ROM的內容。



Disc 1：幼年期故事與、結局（告白）與及附加品（おまけ）

Disc 2：正題故事1999年4月5日～正題故事2000年9月2日

Disc 3：正題故事2000年9月3日～正題故事2001年3月31日

Disc 4：正題故事2001年4月1日～正題故事2001年9月1日

Disc 5：正題故事2001年9月2日～正題故事2002年2月28日



心跳回憶2　邁向完美純愛之路



撰文者：山寺良牙
Designed by：JOAN



十位各有個性的少女與你共渡三年高中生活——人物介紹

向純愛之路出發——新系統介紹

我的戀愛歷程——遊戲攻略



隨第115期《遊戲誌》附送

製造商：KONAMI
發售日：1999年11月25日
價格：448港元（普通版）／9800日圓（限定版）
容量：CD-ROM（5枚）
記憶：最少3 Block（2 Block for System／1 Block per Save Data／
11 Block for Emotion Voice System Data／15 Block for PocketStation Mini Clock）
PlayStation／SLG／MEM／對應Dual Shock／對應PocketStation／行貨